AEON
Uma batalha explode através
das estrelas. Você é a arma.
Este é o mundo de TRINITY

Em 1998, o mercado norte-americano de RPG foi agitado por um lançamento surpreendente. A editora White Wolf, famosa por seus jogos de horror pessoal, agora atacava com um título de ficção científica. No entanto, assim como uma verdadeira aventura de "space opera", muita confusão, mistério e intriga rolou antes que os leitores pudessem ver este novo universo nas prateleiras.

Chamado primeiramente de **Exile**, o livro básico seria escrito pelo aclamadíssimo Mark Rein • Hagen, mesmo autor de **Vampiro: A Máscara** — e contaria com um complexo sistema para coletar colaboradores e realizar playtests através da Internet. Falava-se até da possibilidade da criação de uma fundação para administrar os direitos do jogo. Era, digamos, um protótipo da Open Game License.

Apesar do alarde, o projeto não vingou. Mark deixou a White Wolf para trabalhar em outro ramo, e **Exile** acabou engavetado antes mesmo de ser publicado.

Não muito tempo depois a WW anuncia **AEon**, título do que seria seu "verdadeiro" jogo de ficção científica. Tudo correu bem até o livro ser lançado, e todos acharam que tudo continuaria desse modo. Mas eles estavam errados. A MTV Viacom resolveu entrar na jogada e, julgando o título muito semelhante ao de seu desenho animado **AEon Flux**, abriu um processo contra o Lobo Branco. Sem alternativa, a editora recolheu todos os livros.

Para não arcar com o prejuízo de milhares de livros básicos impressos, os autores encontraram uma solução estilo MacGyver: as capas originais foram arrancadas, parte do conteúdo reimpresso, e os livros encadernados novamente em espiral — um formato nada prático ou durável. O nome do jogo mudou para **Trinity**, uma vez que a principal organização do jogo (uma espécie de Nações Unidas do espaço) se chamava AEon Trinity.

Trinity nunca chegou a ser um grande sucesso de vendas, mas acabou virando um tipo de "RPG cult". Contrariando as expectativas, sobreviveu por mais tempo que seu rival **Alternity**, da TSR — e gerou inclusive um jogo derivado, **Aberrant**. Conquistou alguns jogadores brasileiros fiéis... pelo menos 2d6 deles! Fato que virou piada recorrente aqui nas páginas da DB, que foram recebidas com muito bom humor pelo criador do jogo, Andrew Bates, em sua visita ao Brasil durante o Encontro Internacional de RPG.

Após tantos obstáculos, **Trinity** ainda está no mercado. É um jogo sobre supersoldados com poderes mentais, os Psions, que lutam contra os Aberrantes — mutantes superpoderosos que um dia foram humanos, mas voltaram-se contra a humanidade. Derrotados, ele juraram retornar para nos destruir ou conquistar. Quase 120 anos no futuro, o dia chegou.

Não há uma previsão de que **Trinity** seja lançado em português. Seus títulos em inglês ainda podem ser encontrados em importadoras, ou solicitados via Internet. Devido a esse fato, a guerra dos Psions nunca chegou a ser amplamente conhecido no Brasil. Isso vai mudar agora: apresentamos a seguir uma versão compacta, uma adaptação rudimentar e não-oficial do universo de **Trinity**, com regras para **3D&T**.

Estamos no ano de 2120 e muita coisa mudou. As superpotências mundiais são China, Brasil e a UAN (União Africana de Nacções). Os Estados Unidos estão arrasados e governados por uma junta militar-megacorporações. A Europa está em ruínas. A humanidade coloniza o espaço e enfrenta o retorno de uma terrível ameaça do passado. Nesse cenário sombrio, a esperança são vocês: os Psions, humanos dotados de incríveis poderes psiônicos.

Como tudo aconteceu? Com o surgimento dos Aberrantes — humanos mutantes com poderes impressionantes. Ao longo do século XXI, a hiper-fusão foi inventada, permitindo a criação de um anel de satélites de defesa, a colonização Lua e Marte, etc. Porém, os Aberrantes tornaram-se cada vez mais instáveis e violentos, atacando e matando humanos normais. Tal comportamento foi chamado de "Síndrome Aberrante", uma infecção que estava afetando tais indivíduos.

A Guerra dos Aberrantes causou a morte de milhões e a devastação da Europa e da América do Norte. Enquanto isso, a China avançou com seu programa espacial; os chineses apontaram seus satélites de guerra contra a Terra declarando que, se os Aberrantes não partissem, o planeta seria destruído. O Aberrantes partiram, mas prometeram voltar.

O mundo, desesperado, começou a se reconstruir. O Brasil (quem diria?) se tornou uma superpotência, juntamente com a China e a União Africana das Nações. A Terra prosperou até a volta dos Aberrantes. E de 2106 a 2120 os Psions e suas Ordens os combateram.

Em 2109, as Ordens declararam que os Psions Quantacinéticos haviam sido corrompidos pelos Aberrantes e estavam trabalhando com eles. Em represália, as demais Ordens eliminaram totalmente os Quantacinéticos. Em 2113 tivemos o primeiro contato com os Cromáticos, uma raça alienígena hostil.

Em 2114, durante um ataque dos Aberrantes a uma estação orbital, a Europa foi arrasada e todos os Teleportadores desapareceram, provavelmente seqüestrados pelos Aberrantes. A Terra perdeu contato com suas colônias extra-solares. Em 2119 foram inventadas as novas naves estelares comandadas pelos Precognitivos. Foi feito contato com outro grupo de

alienígenas, a Coalizão, que também parece ser hostil. Agora, em 2120, expedições estão sendo preparadas para recuperar o contato com as colônias perdidas.

Nessa confusão, a AEon Trinity luta para unir a humanidade, começando pelas Ordens Psions.

Psions

Muitos podem se perguntar como é ser um clarisenciente. Ver o futuro. Conhecer os próximos passos da humanidade. Poder usar a mente para alterar sua própria forma. Controlar outras pessoas e dispositivos eletrônicos.

Boa parte da história da humanidade foi perdida quando os Aberrantes destruíram a OpNet em 2061. Mas, com a perseverança de sempre, a civilização se reergueu e transformou a data da tragédia no início de uma nova era moderna.

Embora nem tudo tenha sido recuperado, novas descobertas preencheram o vazio do que foi perdido. O potencial psiônico dos seres humanos foi revelado. Embora a energia Psi tenha estado sempre presente mesmo em tempos anteriores, foi preciso o surgimento do primeiro ser psionicamente ativo para provar sua existência. Hoje, os Psions — como são chamados — são capazes de feitos extraordinários, como criar fogo e gelo, ler mentes, e outros talentos fantásticos.

No início temia-se que estes novos campeões de nossa raça fossem mutantes, anomalias, como os Aberrantes. O tempo provou que não — enquanto os Psions são a evolução natural da humanidade, os Aberrantes são apenas uma aberração, uma distorção desta evolução.

Na época de seu surgimento, os Aberrantes eram como nós. A diferença fundamental é que, graças à estrutura única de seus cérebros, eles eram capazes de fazer quase tudo. Se queriam voar, voavam. Se desejavam que você morresse, você morria. Simples assim.

O poder os enlouqueceu. Virou-os contra o resto dos humanos. Milhares morreram. Foi preciso a ameaça de destruição mútua, com armas nucleares possuídas pela China, para que a loucura terminasse. Com a promessa de retornar um dia, os Aberrantes fugiram para o espaço.

Três gerações foram necessárias para a recuperação efetiva. O espaço tornou-se o novo alvo de conquista. Colônias se espalharam pelo Sistema Solar e além. Mas, quando tudo parecia bem para a humanidade, os Aberrantes cumpriram sua promessa. Eles retornaram, ainda mais transformados e quase além do reconhecimento. Para nossa sorte, os Psions surgiram do nada para nos proteger contra o ataque, surpreendendo a nós e a eles.

Agora, em 2120, após sobreviver a dez anos de batalhas contra nossos inimigos, as nações da Terra estão mais unidas do que nunca. É uma época ímpar para se viver.

A conquista do espaço após as Guerras dos Aberrantes

Nunca antes houve tanta certeza sobre o destino glorioso da humanidade.

A Trindade AEon

Até onde se sabe, a evolução da humanidade sempre caminhou para o desenvolvimento de psiônicos — seres capazes de usar o poder da mente para controlar a natureza.

Somente uma pequena porção da população é psionicamente ativa. Os primeiros — e mais poderosos — são os seis indivíduos conhecidos como Proxies. O processo descoberto por eles para despertar o poder mental (conhecido como Processo Prometeu) é hoje utilizado para fazer o mesmo com outras pessoas que possuam poder latente.

Cada Proxy tem seus próprios poderes, e desperta poderes semelhantes naqueles em que aplica o processo. Aos poucos cada um deles formou sua própria organização de Psions. Estas passaram a ser conhecidas como "ordens".

Cada ordem é baseada nas crenças e ideais de cada um de seus líderes. Por conta disso, não é de se surpreender que elas raramente entrem em acordo sobre qualquer assunto ou objetivo, e estejam sempre em conflito.

É nesta hora que entra a AEon Trinity.

A AEon Trinity (ou Trindade Éon) existe há 200 anos, com o objetivo de melhorar as condições da humanidade. Em todos estes anos, esta organização sempre alcançou algum nível de sucesso, mas pela primeira vez o mundo parece entusiasmado e disposto a colaborar com seus objetivo. Nada melhor para reunir as pessoas sob uma única bandeira do que um inimigo comum. E nunca houve inimigo pior que os Aberrantes.

Cada ordem Psion decidiu enviar seus melhores membros para a AEon. Todos concordam que uma organização imparcial, formada por forças conjuntas, pode atuar melhor pelos interesses da humanidade nestes tempos de crise. E a AEon Trinity humildemente aceitou este papel.

As Ordens Psions

No universo de **Trinity**, cada personagem jogador é um Psion pertencente a uma das Ordens, que atuam como Patronos (pelo custo normal de 2 pontos). Além dos benefícios normais oferecidos por possuir um Patrono,

cada Psion recebe ainda certos poderes especiais. Eles foram concedidos pelo respectivo Proxy — um Psion extremamente poderoso — responsável por sua Ordem. Esses poderes são diferentes dependendo da Ordem a que você pertence.

Alguns poderes iniciais são gratuitos, recebidos juntamente com o Patrono. Aparecem como Vantagens da Ordem, e não é preciso pagar pontos por elas. Existem também as Desvantagens da Ordem, que fazem parte do "pacote" e não podem ser recompradas.

Outros poderes custam pontos de personagem. Sempre que um custo em pontos aparecer após o título de um poder, ele terá que ser comprado. Você não pode comprar poderes que pertençam a outras Ordens Psion.

É quase possível ser um Psion sem pertencer a uma das Ordens, porque os Proxies que as comandam são os únicos capazes de despertar poderes psiônicos em humanos. Se você comprar a Vantagem Telepatia pelo custo normal (2 pontos), poderá comprar separadamente esses poderes como se fossem Vantagens comuns — mas não receberá os poderes especiais da Ordem.

ISRA

Interplanetary School for Research and Advancement — Escola Interplanetária de Pesquisa e Avanço

Sinônimos: Precognitivos ou Clears

Proxy: Otha Herzog

Estes Psions são os olhos e ouvidos da AEon. Eles podem ver através do espaço e tempo, e pilotar as novas naves estelares que possibilitam às tropas Psions viajar pelo espaço. Os Precognitivos não têm um quartel general específico, mas tendem a se reunir em Luna, de onde vigiam o universo.

Personagens: como um Precognitivo, você consegue perceber o universo com sentidos inimagináveis. Você pode ver através de paredes, ou saber o que acontece nas profundezas do espaço. Sua compreensão do mundo físico é incomparável.

Você é um batedor e um detetive, capaz de pilotar naves orbitais e estelares, escaneando as estrelas à procura de sinais de incursões hostis de todos os tipos — desde Aberrantes e alienígenas até forças humanas. Você investiga lugares onde correram desastres, crimes e mistérios, levantando informações utilizando-se de seus poderes de percepção.

Vantagens da Ordem

Sentidos Especiais (todos): Graças à sua percepção sobrenatural, você consegue ver, ouvir e sentir quase tudo. Além disso, sua Infravisão não pode ser ofuscada por fonte intensas de calor, como aconteceria normalmente.

Oráculo: Uma vez que Precognitivos sentem além das fronteiras normais da realidade física, eles freqüentemente recebem visões do futuro. No início de uma sessão de jogo, o jogador rola um dado. O resultado será o número de vezes que ele poderá usar esta capacidade para prever o que acontecerá alguns minutos no futuro. Cada tentativa exige um teste de Resistência; em caso de sucesso, o Mestre deve dizer ao jogador mais ou menos o que acontecerá nos próximos instantes de jogo (não é possível prever coisas que dependam de resultados de dados; mas pode-se prever, por exemplo, se um inimigo vai surgir, ou se uma mensagem será recebida...).

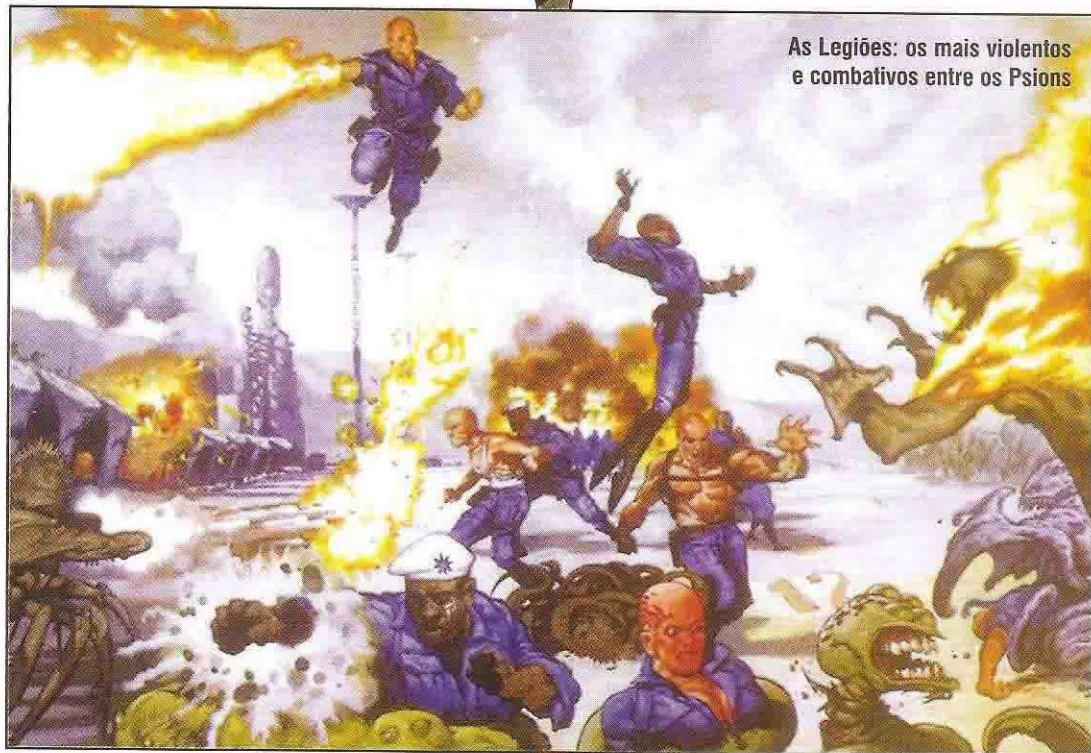
Eco Psiônico: Gastando 1 Ponto de Magia, o Precognitivo pode tocar um objeto ou pessoa e sentir com quem ou o que ela esteve em contato no passado recente. Uma bioarma abandonada pode conservar o registro psíquico de que foi manejada por uma pessoa desaparecida. Um suspeito de assassinato pode conservar a informação de que esteve realmente em contato com a vítima.

Manto Psi (1 ponto): Muito da habilidade sensitiva do Precognitivo vem de se conectar à "energia psi" que flui através de todas as coisas, e sentir a relação dos outros seres e objetos nesta camada subquântica da realidade. Com este poder, o Psion pode ocultar sua presença neste "fluxo psiônico". Funciona exatamente como Invisibilidade (com o mesmo custo em Pontos de Magia), mas vale apenas contra formas de detecção psiônica, como Sintonia e Scan Mental (ou até mesmo Sentidos Especiais).

Projeção Sensorial (2 pontos): o Precognitivo é capaz de estender sua percepção além dos limites humanos normais, podendo sentir coisas a grandes distâncias (sua Habilidade x 10m). Assim, ele pode saborear, tocar, cheirar, ouvir e até observar através dos menores cantos e frestas sem estar no local fisicamente. A Projeção Sensorial também pode ser usada para investigar áreas intoxicadas com venenos ou outros gases nocivos sem sofrer os efeitos dos mesmos. Este poder se estende além de paredes e outras barreiras físicas. Usar este poder consome 4 Pontos de Magia.

Desvantagem da Ordem

Visões. Precognitivos percebem coisas que as pessoas normais não conseguem sequer imaginar, e estas coisas podem distraí-lo. No início de uma sessão de jogo, o jogador rola um dado. De forma parecida com Oráculo, o resultado será o número de vezes em que ele será distraído por uma visão a qualquer momento (normalmente em momentos críticos). Quando isso acontece, o jogador deve fazer um teste de Resistência: se falhar, você estará envolvido em uma visão qualquer (um evento passado ou futuro, envolvendo você ou outra pessoa...) sem ligação com o presente momento. Durante uma rodada inteira você não pode agir, pois estará distraído pela visão e incapaz de interagir com o mundo real.

As Legiões: os mais violentos e combativos entre os Psions

As Legiões

Sinônimos: Psicocinéticos, PKs ou Legionários

Proxy: General Solveig Larssen

Psions agressivos e incisivos, os membros das Legiões podem criar fogo, congelar coisas e atirar objetos usando o poder de suas mentes. Eles formam a linha de frente das tropas. De todas as ordens, as Legiões são as mais fáceis de se compreender: o que você vê é exatamente o que eles são. E em geral isso quer dizer muito gelo, fogo e atitude. Legionários são os mais independentes entre todos os Psions.

Personagens: A psicocinese envolve o poder da mente sobre a matéria. Você é capaz de criar fogo, gerar gelo e mesmo voar. Suas habilidades manipulam o sutil potencial e poder bruto inerente nos objetos e mesmo no ar à sua volta.

Você defende inocentes contra a ameaça dos Aberrantes. Você patrulha cidades, colônias e o espaço em busca de perigos contra a sociedade. Legionários atuam como policiais, impondo a paz e neutralizando ameaças. Você faz parte da linha de frente das tropas, aqueles que guardam as fronteiras terrestres e estelares contra perigos de qualquer tipo.

Vantagens da Ordem

Manha em Combate: Por serem os guerreiros definitivos, Psicocinéticos recebem um bônus de +1 em sua Força de Ataque final.

Escudo Térmico: Graças a seu comando sobre frio e calor, Psicocinéticos são protegidos do efeito total de temperaturas extremas. Um Legionário tem Armadura Extra contra calor/fogo e frio/gelo.

Ignição: Gastando 1 Ponto de Magia, o Psion consegue excitar as moléculas de objetos combustíveis e colocá-los em chamas. Os materiais precisam ser facilmente inflamáveis — embora o Psion possa usar o pensamento para atear fogo na camisa de alguém, ele não pode fazer o mesmo com a língua de alguém, por exemplo. Esta chama dura apenas uma rodada e, quando usada para atacar, tem FA=H+1

Crioflash (1 ponto): Com este efeito o Psicocinético pode extinguir chamas com um olhar. Ele é capaz de parar a movimentação das moléculas, apagando até mesmo o calor de uma brasa. Um Psion bem treinado pode apagar desde uma tocha (gastando 1 Ponto de Magia) até um incêndio enorme (5 PMs). O Crioflash é um efeito de reação. Não pode ser usado para conter uma explosão antes que ela ocorra, por exemplo.

Manipulação Remota (1 a 5 pontos): O Psicocinético tem controle suficiente de suas habilidades para usar sua telecinese como se fosse um segundo par de mãos. Mesmo à distância podem usar este poder para realizar qualquer ação que requeira contato físico (como bater carteiras ou apertar o gatilho de uma arma que está no coldre de outra pessoa). O funcionamento é igual à magia Força Mágica, com os mesmos limites (Focus igual ao custo desta Vantagem) e custo em Pontos de Magia.

Desvantagem da Ordem

Resposta Física. Legionários tendem a agir primeiro e pensar depois. Por isso costumam procurar respostas físicas ao tentar solucionar qualquer tipo de problema (seja atacar um oponente ao invés de conversar com ele, ou derrubar uma porta ao invés de destrancá-la). Quando diante de uma situação em que táticas mais sutis são preferíveis, o jogador precisa fazer um teste de Resistência. Se tiver sucesso, o personagem percebe a sabedoria da sutileza; se falhar, toma alguma outra atitude mais impulsiva.

Os AEsculápios

Sinônimos: Vitacinéticos ou Docs

Proxy: Dr. Matthieu Zweidler M.D.

Vitacinéticos usam seus poderes psi para melhorar as condições humanas e dar suporte à guerra contra os Aberrantes,

curando corpo e mente. São pioneiros nos avanços tanto da medicina quanto da psicologia. Entretanto, evidências sugerem que os Docs podem usar seus poderes para ferir e literalmente partir Aberrantes de dentro para fora. Outras evidências apontam para o fato de alguns Vitacinéticos estarem comercializando suas habilidades no mercado negro.

Personagens: Como um Vitacinético, você é capaz de curar corpo e alma. É capaz de fechar e regenerar ferimentos, e sanar traumas psicológicos usando o poder de sua mente. Embora seus poderes também possam ser usados para ferir ao invés de curar, tal ação vai totalmente contra o que se espera de um Vitacinético.

Sua capacidade é utilizada principalmente na pesquisa e contenção de espécimes com anomalias genéticas, fazendo parte inclusive do processo de erradicação dos Aberrantes. Nas linhas de combate, sua função é auxiliar os soldados curando seus ferimentos com o uso não só de seus poderes como de seu treinamento e medicina.

Vantagens da Ordem

Medicina: Você recebe gratuitamente esta Perícia.

Diagnóstico: Graças à sua ligação com o fluxo subquântico, Vitacinéticos são capazes de analisar a condição exata de saúde de um paciente — incluindo coisas que a Medicina normal não pode detectar. Você pode verificar se alguém foi envenenado (antes mesmo do veneno agir), se está doente (antes de mostrar algum sintoma), se tem alguma hemorragia interna, e o melhor meio de tratar o problema. Não é preciso gastar PMs, apenas faça testes de Perícia normalmente.

Voz Pacificadora: Este poder serve para acalmar emoções, tornando-o um talento muito útil em casos de surtos assassinos. Alguém sob efeito da Voz é forçado a um estado de calma racional, mesmo que ainda esteja tentando se manter irritado. A vítima não se torna mais flexível ou suscetível a sugestões, apenas adquire uma postura calma. Gastando 1 Ponto de Magia, você pode fazer com que alguém sob Fúria (ou qualquer forma de Insano que induza a atos violentos, como Homicida) volte ao normal, como se a crise tivesse passado naturalmente.

Cicatrização (1 ponto): Com este efeito o Psion é capaz curar várias espécies de dano físico. O poder pode ser utilizado de várias maneiras: curar ferimentos, estabilizar hemorragias, entre outros. Gaste 1 Ponto de Magia para restaurar 1 Ponto de Vida, em si mesmo ou outras pessoas.

Contusão (1 a 5 pontos): O Vitacinético pode canalizar sua energia Psiônica para causar traumas físicos em um alvo. Este tipo de dano se manifesta na forma de sangramento no nariz, músculos doloridos ou outros efeitos físicos. O funcionamento é igual à magia Ataque Mágico, com os mesmos limites (Focus igual ao custo desta Vantagem) e custo em Pontos de Magia.

Desvantagem da Ordem

Juramento de Hipócrates: Vitacinéticos seguem seu próprio Código de Honra; eles são médicos, não assassinos. Podem fazer tudo para proteger a si e aos outros, mas um Doc sempre tenta incapacitar ou distrair um inimigo ao invés de matá-lo. É uma versão mais suave da 1ª Lei de Asimov.

O Ministério

(Ministério de Assuntos Psiônicos)

Sinônimos: Telepatas ou Tels

Proxy: Ministra Rebecca Bue Li

Estes Psions são basicamente leitores de mentes. O Ministério é uma ramificação oficial do governo chinês e seus membros estão espalhados pela Terra e pelo espaço com a função de "manter a paz". O Ministério tem duas faces: uma que é mostrada a todos, e outra mais sinistra, oculta da população.

Personagens: Você tem o poder de ler os pensamentos dos outros. Ninguém é capaz de esconder suas mais profundas fantasias ou mais terríveis medos de suas sondas psiônicas. Seu talento é descobrir a verdade por trás de falsas palavras.

Você atua como investigador, separando culpados de inocentes, sempre vigiando aqueles que podem atuar contra a humanidade. Seus poderes lhe permitem descobrir os planos de seus inimigos e acabar com eles antes mesmo que sejam postos em prática.

Vantagens da Ordem

Telepatia: Você recebe esta Vantagem sem custo extra.

Simpatia: Por suas habilidades telepáticas, os membros do Ministério adquirem uma inata compreensão da natureza humana. Este Psions recebem um bônus de H+2 em qualquer teste de Perícia envolvendo interação social (como a Perícia Manipulação), seja interrogando um suspeito ou negociando com um parceiro.

Scan Mental: Telepatas podem captar a ressonância psiônica da mente das outras pessoas. Gastando 1 Ponto de Magia, você pode sentir a presença de qualquer criatura viva a até 100m (mas não sabe exatamente quem é, ou o que é). Uma vez que o indivíduo seja localizado, o Psion pode usar seus outros poderes para afetá-lo, mesmo que este não possa ser visto.

Teletransmissão (1 ponto): Você pode se comunicar com outras pessoas usando apenas a força da mente, como se estivessem falando — com a diferença de que não importam distâncias, barreira ou idiomas. Este nível de intimidade perturba muitas pessoas, incluindo os Psions, por isso é comum pedir permissão antes de estabelecer a ligação. Você também precisa saber exatamente onde a outra pessoa está (talvez através de Scan Mental ou outra maneira). Usar este poder consome 1 Ponto de Magia para cada conversa. Se você tenta "falar na cabeça de alguém" contra a sua vontade, a vítima tem direito a um teste de Resistência para evitar. Se

falhar, ela sofre um redutor de H–1 enquanto você continua falando, devido à distração (mas você também não pode fazer qualquer outra coisa).

Exacerbar (1 ponto): O Telepata pode "brincar" com as emoções de alguém. Com alguns "ajustes", um leve desejo pode se tornar uma paixão irresistível. Uma pequena desavença pode virar ódio profundo. Este poder deve ser usado com cuidado: você pode tornar emoções mais fortes, mas não pode controlá-las! Você deve gastar 2 Pontos de Magia, e o Mestre decide exatamente o que acontece — mas, para mudanças de emoção muito extremas, a vítima tem direito a um teste de Resistência.

Mindwarp (2 pontos): Com este poder, o Psion é capaz de transmitir um comando mental que a vítima é quase incapaz de desobedecer. O custo depende da tarefa: 2 PM para algo muito simples (gritar uma palavra, fazer sinal para um táxi...), 4 PMs para algo mais elaborado (comprar um sanduíche para um estranho, sair de uma sala, entregar sua valise...), ou 6 PMs para algo muito difícil (contrariar um Código de Honra, atacar um aliado, parar de lutar...). O alvo tem direito a um teste de R–1 para negar o efeito.

Desvantagem da Ordem

Ruído Telepático: Pode ser difícil para o Telepata ignorar a enorme quantidade de pensamentos ininterruptos que atingem sua mente no dia a dia, rotineiramente. Toda vez que o Psion está próximo de um grupo de mais de doze pessoas, o jogador precisa fazer um teste de Habilidade. Se tiver sucesso, quer dizer que o personagem conseguiu bloquear o ruído telepático que multidões normalmente produzem. Se falhar, o Psion é distraído pelo ruído e sofre um redutor de H–1 até conseguir se afastar da multidão.

Orgotek

Sinônimos: Eletrocinéticos ou Teks

Proxy: Alex Cassel

Psions pertencentes à Orgotek são mestres do espectro eletromagnético. Teks podem usar seus poderes para controlar a tecnologia e até seres vivos. Mecânica e tecnologia são o forte dos Eletrocinéticos. Justamente por isso são eles os mestres na estranha biotecnologia dos psions — dispositivos compostos de tecido vivo, usados na guerra contra os Aberrantes.

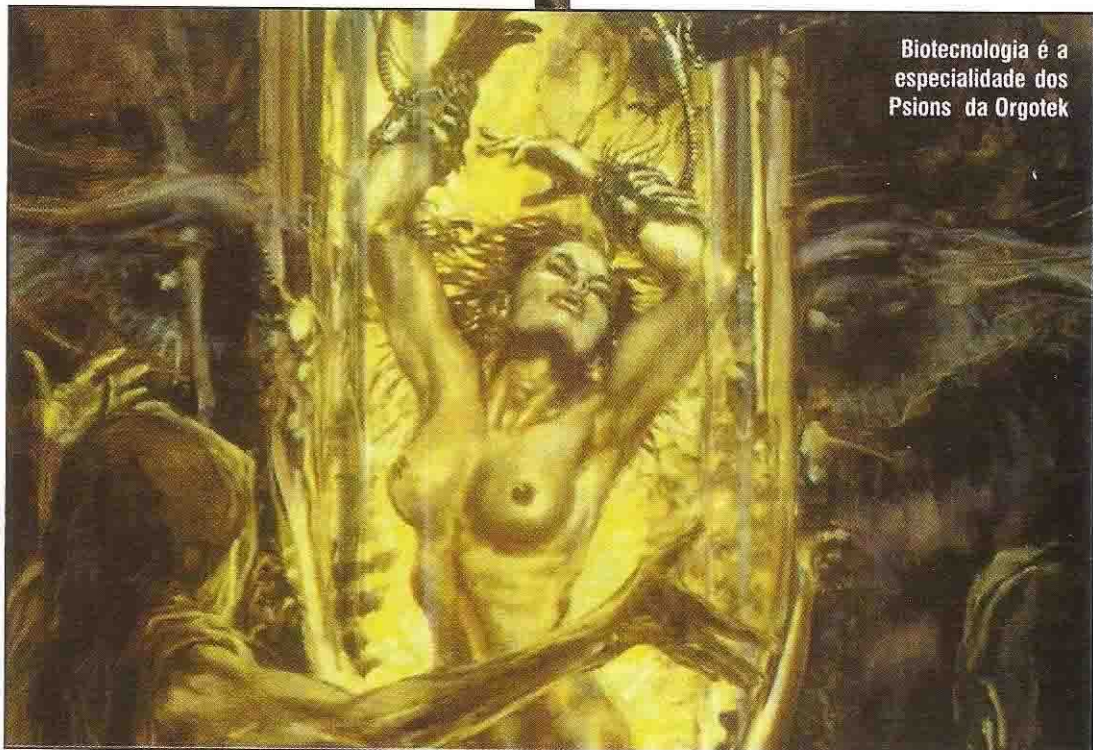
Personagens: O espectro eletromagnético é seu instrumento. Você manipula o fluxo da eletricidade no corpo humano, em instrumentos biotecnológicos e outros dispositivos. Você se conecta a transmissões de comunicação e é capaz de disparar lasers mortais meramente se concentrando.

Você é um técnico especialista, capaz de penetrar no mais seguro sistema de computador para obter informações. É capaz de tomar o controle das armas de seus inimigos durante um combate, além de poder reparar e usar qualquer tipo de equipamento, seja ele humano, alien, eletrônico ou biotecnológico.

Vantagens da Ordem

Máquinas: Você recebe gratuitamente esta Perícia.

Visão do Espectro: Este poder permite que eletrocinéticos possam sentir as ondas eletromagnéticas a partir do infra-vermelho até o final do espectro. Enquanto este poder não permite que seu personagem manipule o comprimento das ondas, ainda assim serve para detectar com precisão traços de calor, fontes de projeção de hologramas e até mesmo a nociva radiação gama. Ligar-se aos pontos mais extremos do espectro (infra-vermelho e ultravioleta, por exemplo) podem ajudar o Psion a enxergar com menos dificuldade em condições adversas. Gaste 1 Ponto de Magia para ter Sentidos Especiais (Visão Aguçada, Infravisão, Radar ou Visão de Raios-X, à sua escolha, mas nunca simultaneamente) durante uma hora.

Interface (1 ponto): o Psion pode se conectar a sistemas de segurança, veículos, computadores e até máquinas de venda automática — resumindo, qualquer dispositivo equipado com um sistema eletrônico operacional. O Eletrocinético se

Biotecnologia é a especialidade dos Psions da Orgotek

conecta psionicamente com o equipamento, enviando comandos com o poder de sua mente. Gastando 2 Pontos de Magia e tocando o objeto em questão, você pode fazer qualquer máquina funcionar como você quiser — mas ainda dentro dos limites de uma máquina; você pode reprogramar um computador, mas não pode fazê-lo saltar pela janela! Caso este poder seja usado contra uma máquina pensante (um Construto, por exemplo), esta tem direito a um teste de Resistência para evitar. O poder dura uma hora, ou enquanto você toca o objeto, o que acabar primeiro.

Disjunção (2 pontos): Esse poder faz com que a energia bioelétrica de um alvo vivo dispare aleatoriamente, provocando uma pane temporária no sistema de controle dos músculos voluntários (sistemas involuntários, como batidas do coração e respiração, não são afetados). O funcionamento é igual à magia Paralisia, com os mesmos limites (Focus igual ao custo desta Vantagem) e custo em Pontos de Magia.

Toque Elétrico: (1 a 5 pontos): Um eletrocinético pode criar um arco elétrico de efeito semelhante ao taser. O funcionamento é igual à magia Aumento de Dano (válida para Força apenas), com os mesmos limites (Focus igual ao custo desta Vantagem) e custo em Pontos de Magia.

Desvantagem da Ordem

Anti-social: Eletrocinéticos geralmente se sentem melhor lidando com máquinas e itens de biotecnologia do que com outras pessoas. Por causa disso, membros da Orgotek sofrem redutor de H–2 em qualquer teste de Perícias envolvendo interação social (especialmente Manipulação).

A Norça

(Nova Força Nacional)

Sinônimos: Biocinéticos ou Metamorfos

Proxy: Giuseppe del Fuego

A Norça dedica-se a descobrir e destruir Aberrantes — em geral em lugares remotos, que nenhum outro Psion alcançaria. Os membros da Norça podem controlar e mudar seus próprios corpos a fim de tornarem-se armas vivas, sobreviver em ambientes hostis e assumir a identidade de outros. Biocinéticos são os espiões definitivos, eficientes e cruéis — uma combinação que inspira a desconfiança das outras organizações com relação às motivações da Norça.

Personagens: Como Biocinético você controla sua forma física. Pode mudar suas feições, criar novos membros, desenhar novos padrões em sua pele, e até curar seus próprios ferimentos.

Você é um espião e um infiltrador, adentrando em territórios hostis e adaptando seu corpo para sobreviver em condições adversas. Você é o espião supremo, pronto para desvendar os planos e esquemas de seus inimigos.

Vantagens da Ordem

Disfarce: Biocinéticos são os grandes mestres do subterfúgio. Um personagem pertencente à Norça recebe H+1 em testes de Perícias (especialmente Crime, Manipulação e Investigação) para agir sob disfarce, seja quando finge ser alguém, ou quando quiser apenas parecer outra pessoa.

Verificar Forma: Os biocinéticos usam seus poderes para alterar seu padrão genético básico. Por causa disso eles também são capazes de perceber quando alguém também faz isso. Com um teste bem-sucedido de Habilidade (que pode ser melhorado caso você tenha Sentidos Especiais), você pode sentir se alguém a até 100m é um Norça, ou um ser modificado biocineticamente (você deve ter contato visual com essa pessoa).

Eficiência Metabólica: Essencialmente um neutralizador de venenos, este poder permite que o Psion ignore os efeitos de substâncias tóxicas. Seu corpo processa estas substâncias estranhas e as remove da corrente sanguínea com eficiência impressionante. Isso significa que é difícil aproveitar os efeitos de drogas (benéficas ou não) e álcool; seu corpo simplesmente os elimina assim que são introduzidos. Basta gastar 1 Ponto de Magia para anular os efeitos de qualquer veneno ou outra substância tóxica em seu organismo.

Bio-Sincronismo (1 ponto): Este poder possibilita ao Psion modificar seu metabolismo para se adequar a condições ambientais hostis. Gastando 1 Ponto de Magia você pode sobreviver em outros planetas sem trajes especiais, suportando extremos de pressão, temperatura e atmosferas tóxicas que matariam outras criaturas. O poder dura uma hora para cada ponto de sua Resistência; quando esse prazo se esgota, você deve gastar mais 1 PM.

Metamorfose (1 a 5 pontos): O Psion pode mudar de forma. Desde pequenas alterações, como mudar de cor, até criar asas, braços extras, uma carapaça resistente, uma cauda preênsil, ossos afiados como espadas... enfim, quase qualquer coisa. Funciona como a Vantagem Poder Oculto (com o mesmo gasto em pontos), aumentando qualquer Característica de acordo com a mutação (por exemplo, aumenta sua Resistência quando você cria órgãos vitais extras, ou aumenta sua Força quando transforma suas mãos em garras). Além disso você pode ter Levitação, Membros Elásticos e Membros Extras (considerando que cada uma destas Vantagens equivale a "mover" 2 pontos de Característica).

Desvantagem da Ordem

Mimetismo: Por causa da versatilidade de tomar novas formas, os membros da Norça se apóiam demais nesse poder. Assim, toda vez que um Metamorfo interage com outra pessoa ele precisa tentar resistir ao impulso de imitar a voz dessa pessoa, seus maneirismos ou características pessoais. Controlar esse impulso exige um teste de Resistência; em caso de falha, o Metamorfo começa a "imitar" a outra pessoa. Isso pode ser divertido, desconfortável ou ofensivo, dependendo da pessoa e das circunstâncias.

Os Aberrantes

Aberrantes são as criaturas mais chocantes jamais imaginadas. Criaturas horríveis, monstros outrora humanos, com pouca ou nenhuma moral ou remorso. Eles têm a habilidade de manipular o tecido da realidade de modos que um Psion não pode sequer tentar entender. Embora as habilidades dos Aberrantes não sejam exatamente psiônicas, muitos dos efeitos são parecidos.

Aberrantes não estão presos a nenhum tipo de manifestação de poder. Se o Mestre resolve rolar um encontro dos personagens com um Aberrante, deve se sentir livre para dar ao inimigo qualquer dos poderes mencionados nesta matéria — ou qualquer Vantagem de **3D&T.** Mestres especialmente criativos podem até inventar novos poderes para estes seres.

Os Aberrantes, assim como muitos outros elementos do mundo de **Trinity**, foram deixados vagos para que o Mestre complete como preferir. Este é um universo muito rico para ser descrito totalmente em apenas algumas páginas. Se você gostou do que viu e tem acesso a importados, procure pelo livro básico de **Trinity** em importadoras.

J.M.TREVISAN & PALADINO